

URBANISMO POP (1956-1967)

El 'movimiento' en la concepción urbana de la posguerra europea

Carlos C. ARCOS ETTLIN

Universidad: Farq-UdelaR / UPM-ETSAM

Director de Tesis Doctoral: Dr.Arq. José María de Lapuerta

E-mail: estudio@carlosarcos.com

RESUMEN

Esta investigación analiza algunas de las conceptualizaciones urbanas y las estrategias proyectuales desarrolladas por la 'vanguardia' disciplinar de la posguerra europea en el período 'pop' (1956-1967), relacionadas con el 'movimiento' en sus implicancias lúdicas. Se definen como los principales operadores disciplinares: el Independent Group, la Internacional Situacionista, Yona Friedman, Cedric Price y el grupo ARCHIGRAM.

Se propone un enfoque original que analiza en sus obras el 'moverse', en tanto 'jugar' (*play*), como inspiración de una novedosa imaginería urbana y como auténtico generador de proyecto urbano al servicio del nuevo hombre libre (pop-homo ludens). El discurso se construye a modo de "*collage*", abordando la producción de múltiples fuentes de época (eventos, proyectos y artículos), con una metodología sistémica y relacional. Esta (re)lectura de época profundiza en la historiografía del urbanismo, como aporte al entendimiento del desarrollo conceptual desde la superación del urbanismo funcionalista Moderno, hacia el abordaje urbano contemporáneo de una ciudad viva, compleja, "delirante, congestionada y caótica".

Palabras clave: 'Arte-Vida' / Juego / Movimiento

ABSTRACT

This research work analyzes some urban conceptualizations and design strategies developed by the disciplinary 'vanguard' movement of postwar Europe in the 'pop' era (1956-1967), from the standpoint of the playful implications of 'movement'. The major disciplinary operators at play are defined as: Team X, the Independent Group, the Situationist International, Yona Friedman, Cedric Price and the ARCHIGRAM group. This paper innovatively proposes to examine specific pieces of work under the light of the act of 'moving', understood as playing, as the inspiration for a new urban imagery and as an authentic generator of the city project serving the emergence of the new free man (pop-homo ludens). The script is constructed in the form of a collage, addressing the production of multiple sources taken from the pop era (events, projects and items), through a systemic and relational methodological lens. The proposed (re)reading of this historical period delves into the historiography of urbanism and contributes to the understanding of its conceptual development, from modern functionalist urbanism towards a contemporary urban approach that acknowledges the lively, complex, "delusional, congested and chaotic" city.

Key words: 'Life and art' / Play / Movement

URBANISMO POP (1956-1967)

El 'movimiento' en la concepción urbana de la posguerra europea

Este trabajo de investigación se enmarca en la Tesis Doctoral titulada "Arquitectura + Juego. Los años POP (1956-1967)", actualmente en fase final de redacción y a presentarse este año -2015-.

Se propone aquí analizar la 'vanguardia' en el campo del urbanismo desde una relectura con perspectiva histórica, basándose en las coincidencias de sus búsquedas y proposiciones; encontrando en el 'movimiento' en su sentido lúdico una de los más destacados aportes para las concepciones y proposiciones urbanas de posguerra.

El enfoque que profundiza se basa en las implicancias lúdicas del 'movimiento'. Analizar el 'moverse', en tanto 'jugar' (play), y sus características aplicadas a la disciplina: a la conceptualización urbana; a la del usuario (hombre pop - "homo ludens"); al despliegue, reformulación y creación de nuevas herramientas proyectuales; y a los proyectos/obras como respuestas y proposiciones.

Se definen como los principales operadores disciplinares, grupos y personajes: el Independent Group, la Internacional Situacionista, Yona Friedman, Cedric Price y el grupo ARCHIGRAM.

La posición abierta/ inclusiva e interesada en lo 'lúdico' por parte de la vanguardia en estudio se explicita en toda su obra; aunque sin embargo se entiende como novedad y aporte en nuestro ámbito académico la concepción teórica de este trabajo, en el marco de los abordajes bibliográficos contemporáneos (fragmentarios y descriptivos).

Esta época y sus búsquedas se basan en la sólida discusión anti-oficialista y la crítica académica al Urbanismo Funcionalista Moderno y culmina en la superación de la propuesta de la Carta de Atenas (1933), y de los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna, sentando las bases conceptuales del urbanismo contemporáneo.

1. INTRODUCCIÓN METODOLÓGICA

1.1 MARCO CONCEPTUAL: El juego como materia 'seria'

El uso de conceptos del Juego como paradigma surge ya en determinadas experiencias conceptuales del S.XX (Dadaístas y Surrealistas), así como también 'explotan' disciplinalmente en la vanguardia que se analiza.

Tal vez sea por su lugar relegado de lo 'no serio', 'inútil' e 'improductivo', que esta conceptualización es superfluamente tratada por la historiografía (históricamente y hasta la actualidad), y marginado como objeto de estudio académico.

El pensamiento filosófico sobre Juego, se lee discontinuamente en autores referentes que marcan los mojones de la evolución del pensamiento occidental: Aristóteles, Tomás de Aquino, Leibniz, Pascal, Rousseau, Kant, Schiller, Huizinga, Winnicott, Caillois, entre otros. Pero por ser un conocimiento relegado por el poder del mundo dominante y racional, se nos presenta como un dificultoso y fragmentado cuerpo de conocimiento; un cuerpo ¿disciplinar? diacrónico y poco explorado, que forma el cuerpo teórico de esta investigación. La obvia interdisciplinariedad que merece una Teoría General del Juego debería de incluir también históricos esfuerzos en su profundización desde enfoques psicológicos, sociológicos, antropológicos, artísticos, entre otros.

Relacionar el Juego –en tanto actividad humana- con la producción arquitectónica y urbanística en estudio, en este caso enfocándose en el 'movimiento', no sólo busca trazar nuevas claves de análisis histórico, ideológico, y principalmente conceptual; sino que supone una hipótesis donde la pertinencia del Juego en la producción de la época busca ser comprobada y analizada en profundidad.

"Se puede afirmar que las reivindicaciones revolucionarias de una época dependen de la idea que dicha época se hace de la felicidad. Por tanto, la revalorización del ocio no es ninguna broma." (Debord, G., Fillon, J., 1954)

“La arquitectura es diversión, y no por eso uno se está volviendo superficial” (Cook, P., 1967)

1.2 OBJETO DE ESTUDIO: la producción de la ‘vanguardia pop’

En este período Inglaterra funciona como catalizador de estos nuevos patrones culturales que llegaban desde Norte América, concentrando la agitación disciplinar del período: centro de producción, crítica y análisis del arte, la arquitectura y la ciudad, centro de las principales publicaciones de la época; lugar de vínculo permanente entre los distintos actores; y de gestación de planteamientos conceptuales y empíricos de la disciplina.

El término ‘POP’, de lengua inglesa, surge de una onomatopeya de un sonido intenso y explosivo; siéndonos útil para titular el estado de efervescencia de la vanguardia en estudio.

Inglaterra, por su distancia territorial-histórica-social y su coincidencia lingüística, fue el lugar de procesamiento académico y disciplinar del nuevo espíritu cultural de la época POP (*Zeitgeist*): gusto popular, la inclusión de lo cotidiano y lo banal, los medios de comunicación de masas, la publicidad, el automóvil, el consumo (“sociedad de la abundancia”), la reconversión de la industria bélica en la industria del ‘hogar’ en la cultura generada por el ‘american dream’, los avances en las tecnologías en telecomunicaciones, la robótica, los nuevos materiales, la carrera espacial, la ciencia ficción, etc.

Las definiciones y caracterizaciones teóricas de los períodos históricos son siempre intencionadas; la vanguardia de posguerra inglesa y el espíritu ‘pop’ no solo coinciden temporal y culturalmente como se menciona anteriormente; sino que principalmente existe un paralelismo en la manera en dar respuestas a una nueva relación ‘arte-vida’ difusa (imperativo legado Dadá), entusiasta, propositiva, provocativa y novedosa; ante una sociedad contemporánea que se reinventaba en términos de libertad, autonomía, participación y creatividad a ritmo vertiginoso.

Para el abordaje de esta investigación se plantea hacer foco en algunos de los principales operadores disciplinares: el denominado Independent Group -Alison y Peter Smithson, Richard Hamilton, Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi, Rayner Banham, Lawrence Alloway y Teo Crosby, entre otros-; los desarrollos conceptuales desde la Internacional Situacionista (Constant Nieuwenhuys y Guy Debord); y los proyectos de Cedric Price, Yona Friedman y el grupo ARCHIGRAM.

Se propone una lectura de las principales concepciones y proyectos urbanos de esta vanguardia desde sus concepciones urbanas que desarrollan el ‘movimiento’ humano y urbano, la libertad, espontaneidad y azar lúdicos implicados; así como también se incorporan algunos hechos del ámbito artístico: Jackson Pollock con su “action painting”, las películas de Tatí: “Mon Oncle” y “Playtime” y la novela “On the road” de Jack Kerouac, como hitos ejemplificantes de una cultura del ‘movimiento’.

1.3 PREGUNTAS DESENCADENANTES

¿Qué implica un ‘urbanismo pop’?

¿Por qué y cómo se considera el ‘movimiento-juego’ como fuente disciplinar (estrategias y operaciones)?

1.4 HIPÓTESIS

Existió una vanguardia ‘pop’ que profundizó y desarrolló el ‘movimiento-juego’ aplicado al habitar urbano.

1.5 OBJETIVOS

Aportar una nueva lectura sobre la conceptualización urbana y producción disciplinar de la ‘vanguardia’ de la posguerra europea, proponiendo un enfoque inédito.

Poner en evidencia (descubrir, profundizar) el interés y la importancia que se le otorgó al ‘movimiento-juego’, su estudio y la aplicación en el desarrollo de abordajes conceptuales y estrategias proyectuales urbanas.

1.6 METODOLOGÍA

1.6.1 ESTRATEGIA METODOLÓGICA: “as found”

“El ‘según se encuentra’, donde el arte está en recoger, darlo vuelta y poner con... y ‘lo encontrado’, donde el arte está en el proceso y en el ojo del observador...” (Smithson, Alison y Peter, s.f)

El concepto de “*as found*” formulado por Alison Smithson surge como una práctica meticulosa y de largo aliento que ella practicaba en su vida cotidiana con todo tipo de objetos, imágenes, anuncios y textos como reconocimiento perceptivo de la realidad. De compleja traducción ya que en lengua inglesa “*as found*” tiene diversas acepciones implicando simultáneamente la ‘cosa’ encontrada con cierta objetividad (en tanto presentes, ordinarias y auténticas: la estética de la vida cotidiana); así como el proceso de ‘encontrar’ (con una fuerte subjetividad de una acción humana: una sensibilidad en cómo relacionar dicha realidad).

El carácter lúdico del proceso y del resultado, así como su función creativa, es explícitamente desarrollado por los operadores en estudio que la utilizan en su práctica profesional como una estrategia de trabajo, aproximación, conceptualización y producción sobre la realidad.

Ya existían antecedentes cercanos en la producción de poemas Dadá (el concepto de “*objet trouvé*”), en la generación de los primeros collages pop, y queda explicitado su uso como estrategia de trabajo en las búsquedas del Independent Group. ¿Puede esta gran producción de arte y conocimiento de la época superar la conceptualización lúdica y ‘no seria’ del asunto; y posicionar este concepto como una estrategia metodológica válida y utilitaria?

Este trabajo de investigación emplea técnicas metodológicas tradicionales de “Análisis y síntesis” de fuentes primarias y secundarias, pero su abordaje metodológico está más cerca, conceptual y en su desarrollo práctico, en lo que podríamos llamar metodología ‘sistémica/relacional’ al que asociamos el concepto de “*as found*” por las siguientes implicancias:

- Investigar como proceso activo y de hipervínculo, de una manera ajerárquica, “encontrándose” y “derivando” a nuevas fuentes.
- Investigar sobre una cartografía compleja y simultánea de “las partes” (las fuentes)
- Investigar detectando y construyendo relaciones, armando y rearmando discursos provisionales.

1.6.2 TÉCNICAS METODOLÓGICAS Y ESTRUCTURA

En este sentido se pueden describir, y en consonancia con los tiempos ‘pop’, algunas técnicas metodológicas-conceptuales lúdicas como ser la *derive*, el *collage*, y el *off-shelf-parts* (sistema de partes) dentro de la escena cultural y disciplinar ‘pop’: proyectos, artículos, exposiciones, imágenes, programas de TV, cine, teatro, revistas, anuncios, entrevistas, música, artes plásticas, discusiones, cartas, etc.

La puesta en relación de dichas múltiples fuentes pretenden comprobar la hipótesis de partida.

Se pretende generar un nuevo relato de la historia abordada, subrayando los ‘hitos’ que se encuentran como explícitas búsquedas disciplinares en torno al ‘movimiento-juego’. La hipótesis de trabajo se constata desde múltiples aspectos: los operadores y obras analizadas permiten conceptualizar los aportes del ‘movimiento-juego’ en la disciplina tanto en el acto creativo, en la concepción de un nuevo usuario, en el análisis urbano, y en las propuestas/proyectos.

De manera de plantear estos diversos aportes de la relación ‘movimiento-juego’ y disciplina se propone la siguiente estructura:

- 1) El ‘movimiento’ como fuente de inspiración en la creación artística.
- 2) El ‘movimiento’ como esencia de la convivencia humana, y por ende urbana.
- 3) Esquemas urbanos desde y para el ‘movimiento’ urbano.
- 4) El ‘movimiento’ como imaginaria urbana.
- 5) El ‘movimiento’ como expresión de libertad individual.

A partir de estos abordajes se analizan las obras, buscando develar y formular las herramientas disciplinares desplegadas.

2. DESARROLLO

Desde el análisis del movimiento la vanguardia se aproxima al estudio del 'ir y venir' constante de los individuos en la ciudad buscando la manera de potenciar este movimiento desde su comprensión y aplicación disciplinar. Sus respuestas y propuestas defienden a la ciudad como un organismo vivo donde las funciones de la vida colectiva no pueden ser más categorizadas y separadas, sino que por el contrario coexisten en un mix de actividades complejo y caótico, donde el individuo en sociedad se relaciona en un 'movimiento constante' (vai-vén). Las nuevas maneras de ver y entender la ciudad, así como las nuevas propuestas, posicionarán al 'movimiento-juego' como principal energía urbana. Se plantea su análisis intencionado sirviendo para conceptualizar esta vanguardia 'pop' con búsquedas comunes y para un mayor entendimiento de las obras poniéndolas en relación.

2.1 El movimiento como fuente de inspiración en la creación artística.



Jackson Pollock en su estudio NY 1940s-50s, "action painting"

A. y P. Smithson, N. Henderson, E. Paolozzi, R. Jenkins (1953) Exposición "Parallel of life and arts", ICA (Institute of Contemporary Arts) Londres.

Entre el 11 y el 18 de octubre de 1953 la exposición "Parallel of Life and Arts" invadió todas las salas del ICA (Institute of Contemporary Art) de Londres. Sus "editores" A y P Smithson, Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi (así se autodenominaron) integrantes del "Independent Group", un grupo de jóvenes artistas que conformaron un verdadero "laboratorio cultural" (denominado por Marco Vidotto) de su contemporaneidad. El IG, grupo de organización espontánea, discutía sobre el arte y la vida en la era de la abundancia/cultura popular. Esta exposición puede entenderse como hito representativo de sus búsquedas.

La Exposición implicaba una búsqueda múltiple:

- Su contenido: 122 fotografías de diversos tamaños que mostraban cualquier tipo de vida, y a cualquier tipo de escala/zoom, desde imágenes espaciales hasta microscópicas. Las referencias eran definitivamente un campo abierto/infinito: la radiografía de un pulmón, una violenta pelea callejera, una constelación de estrellas, la vida en las calles... Una concepción amplia del arte que convierte/conceptualiza a la vida toda en objeto de interés, y en sí mismo en arte. La vida se plantea en este sentido como generadora del arte, descubriendo a través de ella nuevas texturas, conformaciones, hechos cotidianos; la vida, el intercambio, las relaciones, las asociaciones, el movimiento, se reposicionan como participantes activos y foco de esta nueva concepción de arte (visión del mundo).
- El medio: La fotografía es entendida como un medio objetivo de representación de los hechos, una manera de registro sincero y real/sin interferencias de las cosas. La imagen se reconoce por su valor expresivo pop. Además de utilizarse como herramienta 'as found' útil y de fácil manejo, en la evaluación del contenido y en la forma de exponerse arbitraria y libre.
- El modo de exponer: Se elimina cualquier alusión a categorías. La exposición no tenía orden, no tenía principio ni fin, simplemente el conjunto de fotografías salpicaba azarosa y espontáneamente todas las

superficies del ICA: colgadas del techo, recostadas a la pared, torcidas, tal vez ¿al revés?; toda referencia era intencionadamente borrada/no trabajada. La muestra pretendía descontextualizar las imágenes formando un conjunto caótico y deliberadamente ajerárquico y aformal.

- La consideración del espectador-participante: La manera de exponer era novedosa y transgresora al respecto del modo tradicional: imágenes 'volando' como respondiendo a una realidad-otra, reversible y dinámica. Los recorridos y las miradas de quienes confusamente deambulaban por la exposición estaban implicados como parte del arte mismo. El análisis propio era en sí mismo el mensaje: la experiencia subjetiva.

La manera de exponer/presentar las imágenes situaba al espectador en el lugar del pacto (relación dual y cómplice) –hombre participativo. Reaccionaba sobre el contrato (convención abstracta) arte-espectador, que respondía a los valores estéticos y morales tradicionales y oficiales del arte; por tanto rígidos, racionales y ortodoxos.

"Presentando esta exposición ((Parallel of life and arts")) en un debate de estudiantes de AA, Peter Smithson dijo: "No vamos a hablar sobre proporción y simetría", y eso fue la declaración de guerra al inherente academicismo de los neopalladianos,...". (Banham, R., 1955)

"Parallel of life and art capacitó a los Brutalistas para que definieran su relación con el mundo visual en términos que no fueran de la geometría, entonces descartaron la formalidad." (Banham, R., 1955)

"Parallel of Life and Art" fue un emprendimiento de larga discusión y preparación. En dicho proceso el título de la exposición fue reformulado tres veces. A fines de 1951 se gesta la idea e interés de un trabajo expositivo conjunto, el nombre que se barajaba era *"Sources"* (Fuentes) ya que implicaba una búsqueda explícita de nuevos principios inspiradores y reguladores del comportamiento humano y la vida contemporánea que trascendiera los límites convencionales de la propia disciplina del arte y de la arquitectura-urbanismo. Se buscaba en nuevos territorios para poder replantearse los referentes y marcos conceptuales disciplinares, superando el constreñimiento racional y funcional, proponiendo una explosión del pensamiento hacia otras disciplinas y formas de conocimiento, transversalidades y simultaneidades.

En 1952 el nombre había sido reformulado: *"Documents"* (Documentos), el ejercicio ahora se nombraba sin ambigüedad alguna/preciso: una manera de entender la vida como "evidencia de una actitud nueva" según A.Smithson.

Finalmente en octubre de 1953 el folleto de la exposición la titulaba *"Parallel of Life and Art"*. El nombre alude entonces a las reacciones subjetivas asociativas que se esperaba despertar en las personas que visitarían la exposición. Estos paralelismos no eran 'expresos', sino que serían entendidos con la 'profunda participación' del observador.

Una de las imágenes utilizadas era el pintor Jackson Pollock posando delante de una de sus pinturas realizadas con su técnica creada desde el 'movimiento' el *"action painting"*, admirado por el Independent Group desde la Bienal de Venecia de 1950. El valor del 'medio-técnica' en permanente movimiento, aleatorio, y del 'medio-lienzo' como soporte indeterminado, que se desplaza desde su tradicional posición vertical a un soporte horizontal, donde sería más apropiado 'jugar', sirven claramente como referente a las necesidades de un urbanismo contemporáneo dinámico, confuso e incontrolable.

"Pollock vulnera las rutinas de la composición pictórica (equilibrio, coherencia, o contrastes de formas dentro de un formato rectangular dominante: valoramos mucho el que Pollock no prestara atención a los límites del lienzo mientras pintaba por chorreado sus 'action paintings'..." (Banham, R., 1966)

La exposición *"Parallel..."* en su análisis profundo y contextual resulta un hito en el pensamiento de la vanguardia de la época; un ejercicio y exploración grupal; y principalmente un evento de aprendizaje conceptual, ya que en el desarrollo de la obra -tanto plástica como arquitectónica- de sus impulsores se desarrollará fielmente hacia una dirección interesada en la vida, una postura **aformal y ajerárquica**. Estas enseñanzas del 'movimiento-juego' en el plano conceptual serán base de todo el desarrollo profesional de los Smithson, base disciplinar de las concepciones urbanas relacionadas al 'movimiento' (objeto de estudio de esta investigación).

2.2 El movimiento como esencia de la convivencia humana



N.Henderson (1949-1951)

Fotografías de la calle barrio Bethnal Green, presentadas en "la grilla" en el CIAM IX, Aix-en-provence, 1953.

Jaques Tati (1958) Largometraje *Mon Oncle*, Francia. Monsieur Hulot llegando a su casa.

"Henderson estaba fascinado por la rica vida comunitaria de sus vecinos. Aquí estaban los elementos que se habían perdido en las nuevas ciudades – las relaciones cercanas de la gente entre sí y con relación a su entorno." (Smithson, A. y P., 1967)

Los Smithsons, como 'voyeurs' de las relaciones urbanas reales y cotidianas, observando la vida de la ciudad en su funcionamiento cotidiano, entienden la necesidad de complejizar las posturas funcionalistas y de *zoning* moderno, y aprehenden la realidad urbana en esos términos: un lugar complejo de interferencia de actividades y relaciones sociales múltiples.

Buscando redefinir y conceptualizar al hombre de posguerra como un hombre nuevo ponen acento en el movimiento (o los movimientos) propios de los individuos en su ir y venir de un lugar a otro, sin un camino determinado y dejándose llevar por sus propios intereses basados en lo cotidiano, de encuentros y bifurcaciones, una realidad caótica y llena de vida.

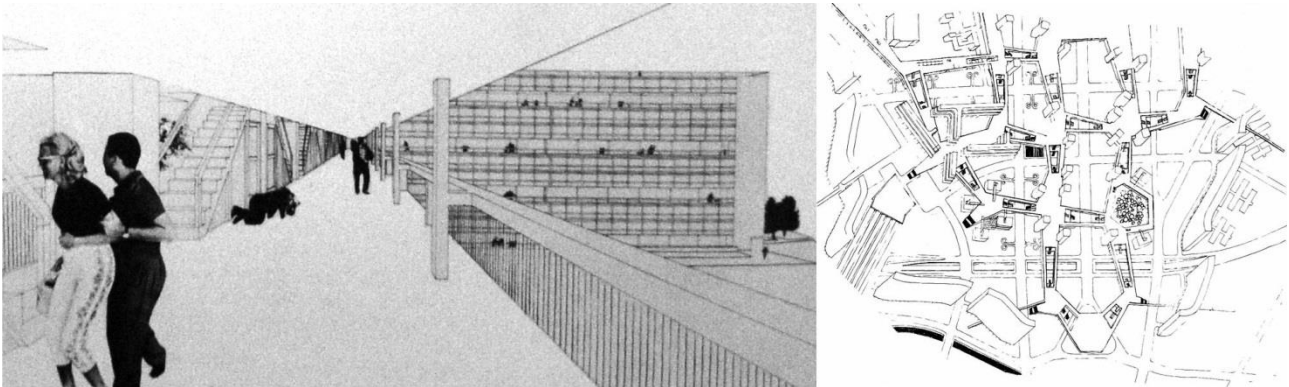
"Desde que nos interesamos en la 'vida-en-las-calles', hemos estado obsesionados con el concepto de 'movilidad' bajo todos sus significados, (...)" (Smithson, A. y P., 1967)

"Nuestro problema es la poesía del movimiento (...)" (Smithson, A. y P., 1967)

Podemos leer en el largometraje de Tati *"Mon Oncle"* una crítica irónica en este mismo sentido planteando las diferencias cualitativas de la vida común y corriente de Mr.Hulot en relación a la ordenada familia Arple viviendo en una casa modernista-funcionalista. Si leemos esta cita de A.Smithson describiendo un recorrido urbano, pensando en la película, puntualmente al momento en que 'el tío' llega a su casa, podremos entender que existe en común un interés en la vida cotidiana de las personas, y una revalorización de su riqueza, en lo simple y cotidiano del moverse –el 'vai-ven' como acto de 'jugar' (play) .

“El acceso a la vivienda constituye el vínculo que une a sus ocupantes con el resto de la sociedad; el largo ascenso por una escalera o el descenso hasta el subsuelo; el recorrido de una avenida, el curso a lo largo de una calle bordeada por veinte o treinta casas apareadas; la caminata por un largo corredor con aire acondicionado e iluminación artificial, son todos vínculos del hombre con la sociedad, paisajes a través de los cuales el hombre contempla su mundo.” (Smithson A. y P., 1957)

Resulta evidente entonces lo imperante de nuevas búsquedas disciplinares, que respondieran a esta nueva conceptualización de la realidad: la vida de la gente, la ciudad, basada en el ‘movimiento’. Los principales proyectos de los Smithsons se basan en esa convicción, desarrollando la base conceptual y proyectual de futuros proyectos con similares búsquedas.



A.y P.Smithson (1952) Proyecto Golden Lane (perspectiva y collage) . *Street-deck*.

A. y P.Smithson (1957) Proyecto Berlin Hauptstadt (esquema de planta). Soporte topológico.

“Resulta obvio que el concepto funcional mecánico de urbanismo, y la estética cartesiana de la arquitectura moderna de la etapa anterior, ya no eran de utilidad.” (Banham, R., 1966)

“(…) era una arquitectura cuya forma no estaba definida por las reglas aceptadas de la arquitectura: simetría, unidad, coherencia, equilibrio, etc.” (Banham, R., 1965)

Los Smithsons comprendían que la circulación no es ajena a las actividades humanas, sino que muy por el contrario ésta es en sí misma una actividad, al parecer la principal y dotadora de sentido a la ciudad. La circulación (ya no en términos funcionales sino en clave de encuentro y recreación) se reposiciona como la vida de la ciudad.

Surge desde allí un concepto arquitectónico primario, el de “**street-deck**”, desarrollado en 1953 en el proyecto de viviendas de Golden Lane. El “**street-deck**” aparece como una reinención de la circulación moderna haciendo hincapié en entender el lugar de la movilidad no como ‘circulación’ (en el sentido funcionalista) como ‘lugar’ y dotador de sentido comunitario.

Posteriormente, en el proyecto de Berlín Hauptstadt, y habiendo transitado otros ejercicios proyectuales como ser la Universidad de Sheffield, los Smithson trabajan con el ‘soporte’, entendiendo al plano urbano como base física de las ‘relaciones y asociaciones’ entre personas. La ciudad como soporte debe responder, permitir e incentivar los vínculos de ‘urbanidad’, y para ello debe ser un soporte indeterminado en su uso, posibilitando la multiplicidad de deseos relacionales. Apoyado en el estudio de “relaciones topológicas” (asociados a este proyecto por Banham, 1955 y 1966) se indaga conceptualmente en los intersticios conectivos superando las relaciones métricas matemáticas. El proyecto surge desde el movimiento y la formalización material surge como resultado y no como preconcebida.

*“Se ha intentado crear una estética **abierta**, capaz de **variación y de crecimiento** (...)” (Smithson, A. y P., 1967).*

Estos hallazgos y creaciones de los Smithsons servirán de base a todo el desarrollo de las megaestructuras, estructuras urbanas que se basarán en la conectividad múltiple de sus partes, verdaderos sistemas para que la nueva sociedad 'pop' viva su movimiento inherente.

No es menor apuntar algunas otras coincidencias conceptuales. El "Urbanismo Unitario" por parte de la Internacional Situacionista pregonaba un entendimiento antifuncionalista de la ciudad:

"(...) El urbanismo, tal como lo conciben los urbanistas actuales, se reduce al estudio práctico de la vivienda y de la circulación, como si se tratase de problemas aislados. La ausencia total de soluciones lúdicas en la organización de la vida social impide que el urbanismo alcance el nivel de la creación, y el aspecto triste y estéril de la mayoría de los nuevos barrios constituye un atroz testimonio de ello". (Constant, N., 1959).

"-Hay que pasar de la circulación entendida como trabajo añadido a la circulación entendida como placer. (...).

-Aunque pueda admitirse de modo provisional, durante un período transitorio, la división absoluta entre zonas de trabajo y zonas de vivienda, debemos proveer al menos una tercera esfera de la vida misma (la esfera de la libertad, del ocio, de la auténtica vida). Sabemos que el urbanismo unitario no tiene fronteras, que pretende construir un medio humano completamente unitario donde las separaciones de trabajo-ocio colectivo-vida privada acabarán por desaparecer. Mientras, la acción mínima de urbanismo unitario consiste en extender el terreno de juego a todas las construcciones deseables." (Debord, G., 1958)

En este mismo sentido en 1963 la exposición "The Living City" del grupo ARCHIGRAM posicionaba contundentemente el interés de la vitalidad de la ciudad, el 'movimiento' como esencia primordial urbana:

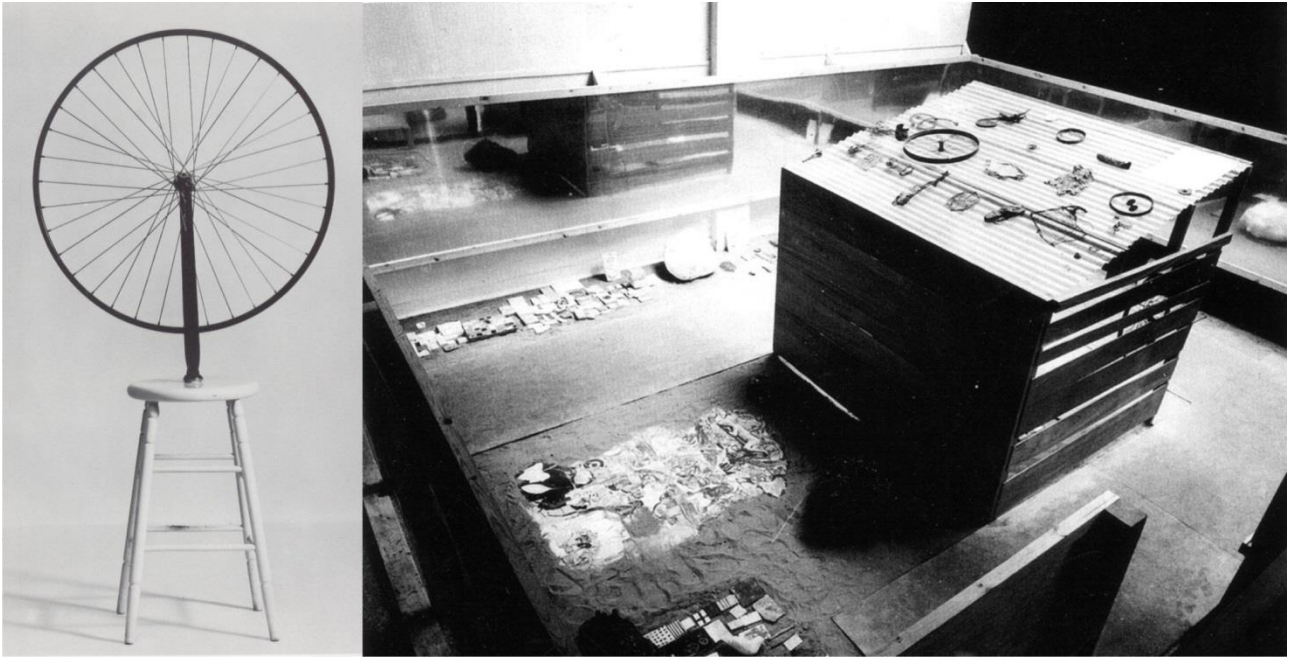
"(...) en 1963, Webb, Cook y el resto del grupo también trabajaron en la exposición "The living city", que propuso, contra la prudencia de la planificación convencional, una visión de las ciudades que exaltaba el desorden, la diversión, el azar, el consumismo y el espectáculo." (Banham, R., 1978)

"Las ciudades deben generar, reflejar y activar la vida, y su estructura debe estar organizada para precipitar la vida y el movimiento. La situación, los acontecimientos especiales de la ciudad, el mundo transitorio en que vive la gente, la fluyente presencia de los autos, etc. son tanto o más importantes que el entorno construido, que la demarcación edilicia del espacio.

(...)

Y de nuevo el peatón – la gregaria naturaleza de las personas y de sus movimientos – ocupaba el primer lugar de nuestra mente, y la demarcación edilicia del espacio era usada para canalizar y dirigir la configuración del movimiento de peatones." (Chalk, W., 1967)

2.3 El movimiento como manifiesto. Esquemas urbanos desde y para el 'movimiento' urbano.



Marcel Duchamp (1913) Rueda de bicicleta. *Rady-made.*

Alison y Peter Smithson, Henderson y Paolozzi (1956) **Patio & Pavillion**, G2 en exposición *This is Tomorrow*, ICA, Londres.

El “movimiento como manifiesto” pretende evidenciar las búsquedas sobre una concepción humana y lúdica del devenir y su evocación explícita. En este sentido la “rueda de bicicleta” de Duchamp coinciden con parte del ‘decorado’ artístico desarrollado por Henderson y Paolozzi (mientras los Smithsons viajaban al CIAM X Duvrovnick donde declararían la “muerte de los CIAM”). El ‘movimiento’ en estas ruedas se nos presenta como expresión síntesis de un pensamiento radical y central.

Alloway nos confirma la validez del legado Dadá en 1956:

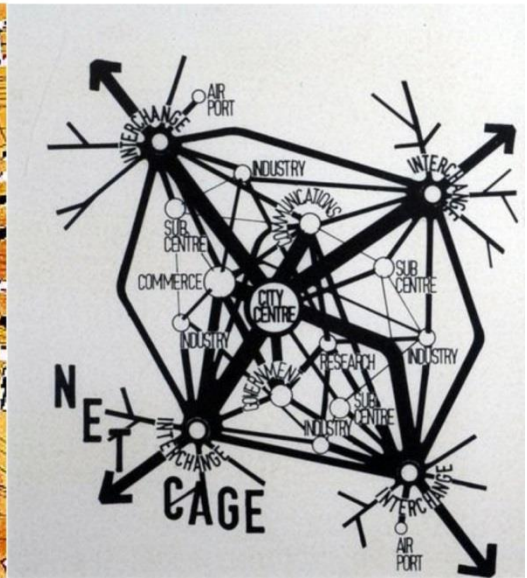
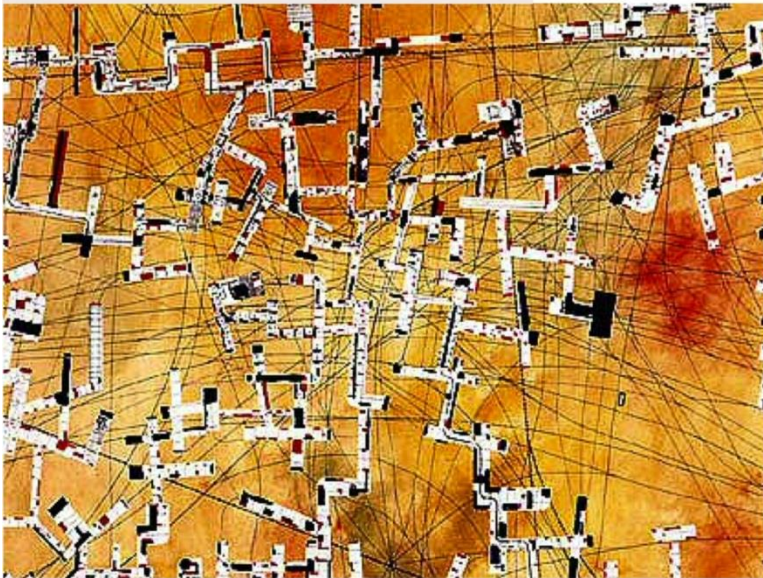
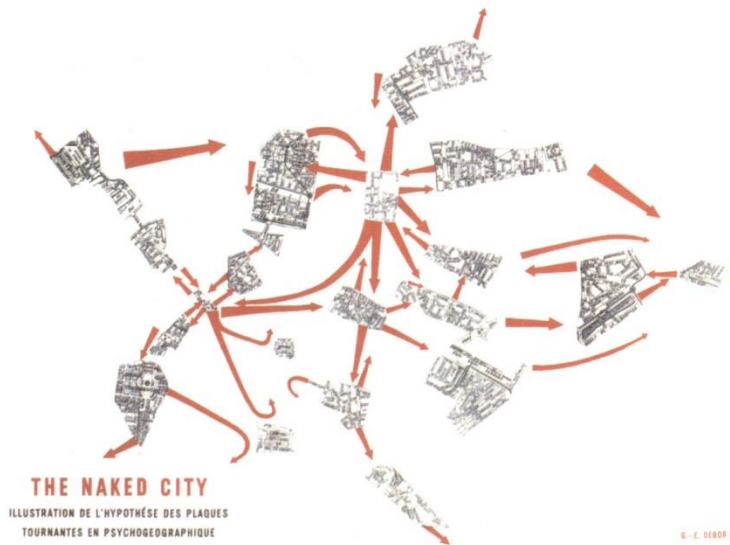
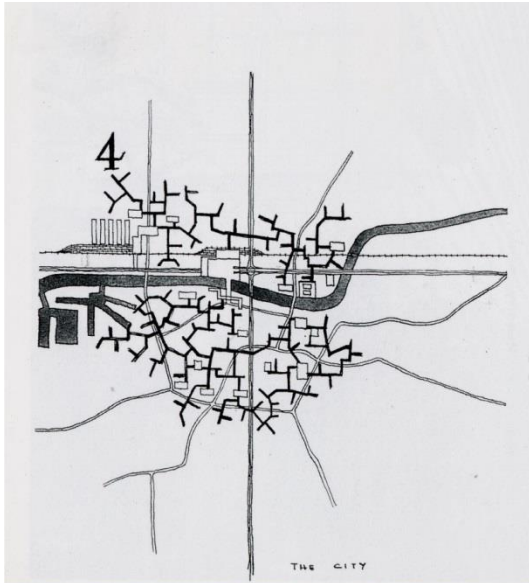
“Lo significativo de la actitud dada, que ahora podemos ver con más claridad que en ningún momento anterior, es su indiferencia ante el pensamiento estricto, exclusivo y clasificado. En lugar de establecer un modelo absoluto de actuación, el dada es escéptico y permisivo. Citando a Tzara:

‘El dada trataba de destruir no tanto el arte, sino la idea que se tenía del arte, rompiendo las rígidas fronteras, rebajando sus alturas imaginarias, dejándolas subordinadas al hombre.’

(...)

Esta aceptación del valor múltiple de la vida es el gran logro de dada. No insiste en la abstracción de aspectos fijos de la vida para el tratamiento estético.” (Alloway, L., 1956)

El pensamiento urbano no podrá nunca más evadir esta realidad concebida en profundidad, y en clara reacción ante el reduccionista circular moderno que estructuraba el pensamiento sobre la ciudad.



A. y P. Smithson (1952-53) "*Cluster City*"

G. Debord (1957) "*The Naked City*" (mapa psicogeográfico)

N. Constant (1959-74) "*New Babylon*" (esquema planta)

R. Herron, W. Chalk (1963) "*City Interchange*" (esquema de red de comunicaciones de "*Plug-in City*")

Estos cuatro 'esquemas urbanos', aunque de diferentes autores y fechas, coinciden en posicionar al 'movimiento' como base generatriz. Suponen cada uno de ellos una realidad instantánea, que acepta el cambio en el devenir del tiempo.

Mientras "*Cluster City*" caracteriza el 'movimiento' de las personas, sus vínculos y recorridos cotidianos; "*City Interchange*" suma al movimiento humano el infraestructural (datos y servicios). El esquema de "*Naked City*" surge en sí mismo desde el 'movimiento' como acción de reconocimiento, "exploración y juego" de la ciudad, y "*New Babylon*" propone un soporte físico global soporte para "explorar y jugar".

Todos estos esquemas comprueban el real interés y preponderancia en el moverse '*playful*' como ejercicio de urbanidad.

Si la base urbana son sus **sistemas y redes** cotidianos del "derivar", ir y venir, que responde a **conexiones no predeterminadas/imprevisibles, múltiples, simultaneas/yuxtapuestas e ilimitadas**; evidentemente el urbanismo contemporáneo debía reformularse en esta clave.

En referencia a Le Corbusier: "*Su ciudad es un inmenso tablero de ajedrez organizado de forma axial. Nosotros estamos detrás de algo más complejo pero menos geométrico. Nos preocupa más el 'flujo' que la 'medida'.*" (Smithson A. y P., 1957)

“(...) debemos crear una arquitectura y un urbanismo que a través de la forma construida, puede hacer significativos el cambio, el crecimiento, el flujo, la vitalidad de la comunidad.” (Smithson A. y P., 1957)

La evolución actual demuestra que esta concepción estática es errónea. Hay que llegar a una concepción dinámica de las formas, debe afrontarse la evidencia de que cualquier forma humana se encuentra en un estado de transformación continua. No debemos evitar esta transformación, tal como pretenden los racionalistas; el fracaso de los racionalistas es debido a que no han comprendido que la única manera de evitar la anarquía del cambio consiste en tomar conciencia de las Leyes por las cuales actúa la transformación, y en saber usarlas.” (Jorn, A., 1954)

El ‘urbanismo pop’ no se basó en la ‘planificación urbana’, sino que por el contrario experimentaron y nos legaron diversas imagerías de ciudades activas, dinámicas y mutables que cuestionan cualquiera de los principios conocidos hasta entonces de la planificación, y por qué no de la ciudad como la conocíamos.

“Sin embargo, el hecho es que la ciudad parece implanificable en términos populares, precisamente por su extensión en el tiempo y por la forma en que la gente sigue moviéndose...” (Alloway, L., 1959)

“Obviamente este tipo de juego ((la producción con mapas psicogeográficos)) es tan sólo un comienzo sin importancia comparado con la creación total de la arquitectura y el urbanismo que algún día estará en poder de cada uno.” (Debord, G., 1955)

2.4 El movimiento como imagería urbana

Sin dudas serán las propuestas urbanas producidas en el seno de ARCHIGRAM las que puedan etiquetarse fácilmente como ‘pop’. Leamos las características del ‘pop’ que tempranamente esbozaba en una carta de Hamilton a los Smithsons y comprobemos que ningún ítem faltará en los proyectos de “*Plug-In City*” y de “*Instant City*” de ARCHIGRAM.

“El Pop Art es:

Popular (diseñado para un público masivo)

Pasajero (solución a corto plazo)

Desechable (se olvida fácilmente)

De bajo Coste

Producido en masa

Joven (dirigido a la juventud)

Ingenioso

Sexy

Astuto publicitariamente

Encantador

Gran negocio.” (HAMILTON, R., 1957)



P. Cook (1959-74) “*Plug-in City*” (perspectiva axonométrica y corte) publicada en Rev.ARCHIGRAM #4, 1964

R. Herron (1966) “*Seaside Bubbles*”

P. Cook, R. Herron, D. Crompton (1968) “*Instant City*” (fachada y collage)

Aunque mucha bibliografía cataloga estos proyectos de “arquitecturas utópicas” podemos afirmar en esta investigación que el compromiso ARCHIGRAM era para su sociedad coetánea, en su interés en las formas de consumo que proponían la autoselección del usuario, la confianza en el avance tecnológico aplicado al hábitat y principalmente en el compromiso propositivo hacia el desarrollo creativo del ser humano y la sociedad toda.

Afirmando y condensando todo esto en ‘imágenes de deseo y de consumo’, debemos reconocer como una de sus mayores virtudes su potencia visual y comunicacional que sigue resonando hasta nuestros días como un **imaginario urbano vívido, cambiante, colorido, divertido y sugerente**.

La imagería urbana es sin dudas una herramienta disciplinar en la esfera del deseo humano potente, que sirvió (y sirve) como mecanismo de visualización de las posibilidades sociales y materiales. Es sin dudas la potencia inherente de la imagen, desde que la imagen se transforma en condensadora de sentidos y mensajes y penetra a través de la TV en la cotidianeidad íntima de las sociedades de masas, la que consagra a ARCHIGRAM como mensajero fundamental de las posibilidades creativas de la “sociedad de consumo”.

“(...) el uso de imágenes tiene una sagaz exactitud que omite la retórica convencional de las revistas de arquitectura de la época (...) y, de este modo produjo un claro cambio de sensibilidad.”

“(...) Entonces apareció Archigram y, desde aquel momento, el mundo no ha sido el mismo.” (Banham, R., 1978)

“Archigram ofrece una nueva imagen del mundo, una nueva visión de la ciudad del futuro, una ciudad armada sobre bastidores, de elementos apilados, de componentes insertados dentro de grillas y de redes, una ciudad cuyas partes son emplazadas por medio de grúas.” (Banham, R., 1965)

El proyecto de “Plug-in City” basa su esencia en el movimiento de las partes por medio de grúas y su intercambiabilidad o recambio (obsolescencia); así como el del “Instant City” en el movimiento del conjunto y su aparición-desaparición ‘desde el cielo’ convirtiéndose génesis de urbanidad en cualquier lugar. Ambos proyectos suponen un sentido del espacio-tiempo mutable, y justamente entienden la vitalidad urbana en la **inestabilidad y la “estética del cambio”**.

No es menos importante notar, también en este mismo sentido, la utilización de recursos de la “sociedad de consumo”, la ciencia ficción, la exploración espacial y las telecomunicaciones en su propia concepción: viviendas cápsula en uno y pantallas multimedias y estructuras inflables que surgen de dirigibles. Ambos presentados con *collages* utilizando imágenes de revistas de moda y anuncios.

Sobre las imágenes de Plug-in City *“presentaban de modo creciente la más atractiva iconografía de la diversión y el ocio que la arquitectura jamás haya producido...”* Banham, R., 1978)

Plug in City es una colección de proyectos sectoriales centrados en el movimiento, así como su configuración total es en sí mismo un “juego de armado” (Banham apunta este concepto como predilecto del grupo ARCHIGRAM, 1966). El juego de armado-desarmado se da en la ciudad resultante, pero antes sirve como juego en el propio ejercicio proyectual.

“La única manera de envolver al público en la arquitectura es la de proporcionarle lo que desea. Nos parece que la auto-selección es la solución obvia.” (Chalk, W., 1968)

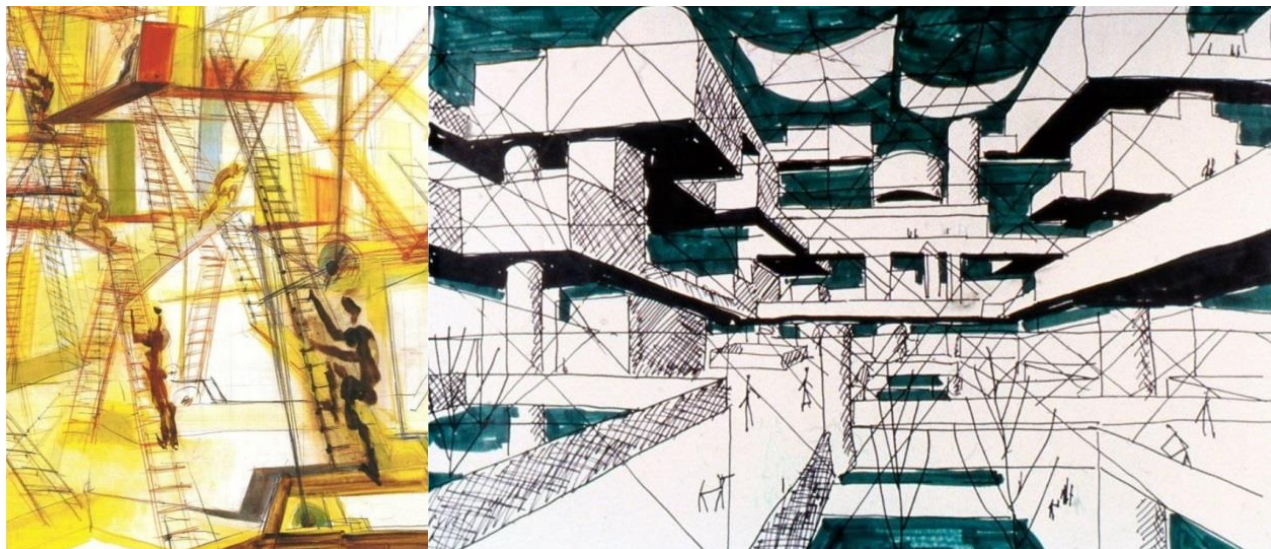
“La visión de Archigram desde Plug-in city en adelante, aboga por una estructura de ciudad que admita los deseos individuales con más flexibilidad que las formas de ciudad anteriores, y cuya estética nazca de una demostración de esa elasticidad.”

“(...) todos entendieron la visión la visión de Archigram sobre la Plug-in city de placer permisivo como una propuesta completa y homogénea para un futuro ideal.” (Banham, R., 1978)

“ ‘Ciudad amable y espacios desechables’ (Plug-in-city and Expendable Place Pads) afirma que los automóviles, las casas, los lugares de trabajo y diversión, las estructuras, las paredes y aberturas no son determinables como artefactos. Por lo tanto, ¿cómo podrían ser ubicados como zonas, símbolos o partes de una jerarquía?” (Cook, p., 1966)

Con diferencias, pero también explorando imaginarios urbanos desde el ‘movimiento-juego’, convergen los proyectos de “New Babylon” y “Arquitectura Móvil”, proyectos de estudios de largo aliento, propuestas

relacionadas a la inestabilidad de la forma, a la permisividad del cambio definido por el hombre en la sociedad pop.



N. Constant (1959-74) **"New Babylon"** (croquis, interior del sector amarillo)
Y. Friedmann (1957-...) **"La ciudad móvil"** (perspectiva)

Ya no se busca resolver necesidades o problemas, sino atender a los deseos humanos. El 'juego de armado' en sus múltiples versiones estaba "en stock" para que la ciudad la "haga-usted-mismo", así como resolver el movimiento como juego humano de convivencia-relación en un soporte indeterminado y abierto.

"En la futura sociedad tecnológica habrá un número creciente de personas que desempeñarán parte activa en la determinación de su propio entorno individual y estarán cada vez más implicadas en la autodeterminación de una manera de vivir. No podemos pretender arrancarles de entre las manos este derecho fundamental ni seguir tratándolos como si sólo fueran chiquilines cultivados." (Chalk, W., 1967)

"El hombre será por primera vez un hombre completo. Creará su propia existencia y formará su propia vida. Sus posibilidades creadoras, hace tanto tiempo ocultas, podrán al fin desarrollarse." (Nieuwenhuys, C., 1966)

"En nuestra época, la arquitectura y el urbanismo se hallan en plena transformación. El arquitecto va perdiendo su importancia —o debería perderla— para dar lugar a una mayor iniciativa por parte de los habitantes. (...) Lo único que pueden hacer los arquitectos son estructuras que dejen a cada persona individual el máximo de libertad para que las utilice a su manera y según le plazca." (Friedman, Y., 1958)

2.5 El movimiento como expresión de libertad individual.

"La movilidad y la desorientación que provoca facilita los contactos entre los seres. Los vínculos se hacen y deshacen sin dificultad, y ello aporta una mayor abertura a las relaciones sociales."

En la sociedad utilitarista se persigue por todos los medios la orientación." (Nieuwenhuis, C., 1974)

"New Babylon", ciudad planetaria explícitamente concebida para un "homo ludens" de esencia nómade, inspirada en la vida de los gitanos, basada en la **desorientación**; parece sin embargo no ser el proyecto más radical que podemos encontrar en esta escena. En este último punto nos enfocaremos en proyectos que disuelven la arquitectura casa=hábitat, cuestionando y desafiando todo lo que hasta ahora considerábamos era una ciudad.



R. Hamilton y R. Freeman (1963) "Self Portrait", tapa y contratapa del catálogo de exposición Living arts, ICA.

W.Chalk (1963) "Survivor Kit", pieza de exposición "Living city" (Grupo ARCHIGRAM)

R. Banham y F. Dallegret, (1965) 'Burbuja'.

D. Greene (1970) "LAWUN, 'the transient non-specialised environment'"

"Pero deberíamos recordar que muy pocos americanos están en momento alguno lejos de una fuente de entre 100 y 400 caballos de fuerza —el automóvil. (...)

El automóvil es ya hoy una de las armas más pesadas de la artillería ambiental americana, y el componente esencial en un anti-edificio no arquitectónico que ya es bien conocido para la mayor parte de la nación —el autocine [the drive-in movie house]. (...) (Banham, R., 1965)

El protagonismo del automóvil en esta época, principalmente como objeto de deseo y metáfora de libertad, supuso un cambio trascendental en la emancipación de la individualidad y la espontaneidad al alcance de este nuevo hombre.

Si la posibilidad de moverse ahora se convertía en realidad cotidiana, ¿por qué no desatarse de la rigidez de la rutina y atarse la casa a las espaldas en búsqueda de aventuras?

La novela de culto *"On the road"*, publicada en 1957, que transita en sentidos vacilantes por todo el territorio Americano, la improvisación del jazz, y las drogas; presenta una búsqueda autobiográfica de la generación *beat* que posiciona al 'movimiento' como fin en sí mismo de la vida. El **vértigo y el azar** como característica típicas del juego serían los compañeros inminentes de ruta.

"-¿Que chicos, vais a algún sitio o simplemente vais? (Go somewhere or just go?)

(...) Estábamos todos encantados, nos dábamos cuenta de que dejábamos la confusión y el sin sentido atrás y realizábamos nuestra única y noble función del momento: movernos. ¡Y cómo nos movíamos!

(...) ¡sí tu y yo, Sal, recorreríamos el mundo entero con un coche como este porque, tío, en definitiva la carretera tiene que dar la vuelta al mundo. ¿A dónde va a ir sino? ¿no es así?

(...) Hay que seguir y seguir... ¡La carretera me arrastra!." (Kerouac, J., 1957)

Si este era el verdadero deseo humano –el impulso nómada-, muy a pesar de los arquitectos-planificadores, la ciudad, o mejor dicho el territorio, debería convertirse en un simple soporte proveedor de servicios y comunicaciones para que los hombres “derivaran” por el mundo divirtiéndose a su parecer. Esta premisa dio lugar al desarrollo de los proyectos de “Suitaloon”, “Cuchicle” y “Living Pod” entre 1965 y 1966.

“Una suposición básica sobre la vivienda ha sido siempre la de que la persona humana necesita una casa, suposición ésta que debe evaluarse ahora en términos de la posibilidad de una creciente movilidad personal y del progreso tecnológico. Cualquier cosa es probable. El resultado de rechazar la permanencia y la seguridad en una casa, poniendo en su lugar la curiosidad y la búsqueda, podría dar como resultado un mundo móvil, como las sociedades nómades primitivas.

Es probable que bajo el impacto de la segunda era de la máquina la necesidad de una casa (en forma de contenedor estático permanente) tenderá a desaparecer como parte de la formación psicológica del hombre.

Con perdón del dueño de casa, la vivienda es un artefacto para llevar puesto y la ciudad una máquina para enchufarla.” (Greene, D. 1966)

“si no fuera por mi suitaloon debería comprarme una casa.” (ARCHIGRAM y Design Museum, 2004)

“‘Cuchiclé’, un vehículos neumático del tamaño de una silla de dentista (y de aspecto similar), que iría provisto de todo lo necesario en materia de diversión, información, y sistemas de mantenimiento. En caso extremo, el usuario podría reclinarse descansadamente en su burbuja móvil, mientras los sistemas asociados le preverían de luz, calor, música, etc, y cubrirían el interior de la burbuja con un conjunto de imágenes proyectadas, en un aislamiento total y autónomo respecto al mundo exterior y el resto del género humano.” (Banham, R., 1978)

“Cada casa contiene ahora robots primitivos todos quieren una casa llena de robots pero nadie quiere que ésta parezca una casa llena de robots –entonces por qué no olvidarse de las casas en conjunto y solo tenemos un jardín y una colección de robots.” (ARCHIGRAM y Design Museum, 2004)

¿Cuáles serían entonces las funciones del urbanismo para esta nueva realidad? ¿Qué de todo el cuerpo disciplinar heredado serviría ante esta nueva realidad?.

3. CONCLUSIONES Y DISCUSIONES:

El legado del que denominamos ‘urbanismo pop’ no solo re-significa la sociedad y la ciudad desde el ‘movimiento’ como condición lúdica, sino que propone herramientas disciplinares de abordaje y proyecto urbano que deberíamos considerar como de utilidad (o al menos referencia de una historia cercana) en la contemporaneidad. **El aformalismo, la ajerarquía, el crecimiento, la ilimitación, la variabilidad, el cambio, la yuxtaposición, los sistemas y las redes, la inestabilidad, la participación del usuario,** surgen como concepciones claves.

Las características del ‘jugar’ como actividad humana relevante hacen a una vida donde el azar, el disfraz y el vértigo toman preponderancia en la nueva sociedad ‘pop’; donde el hombre pueda –atendiendo a sus deseos más elevados – realizarse plenamente. La época ‘pop’, efervescente y divertida, retoma el legado dadaísta de Duchamp, Tzara, Jhon Cage, Pollock atendiendo al ‘arte-vida’ de las personas.

El discurso presentado, asumidamente tematizado, no pretende plantearse como una Tesis acabada de verdades absolutas sino muy por el contrario estimular y abrir una mirada-otra sobre una época cultural y disciplinar muy rica.

Releer la historia reciente, base cultural y disciplinar de nuestro tiempo presente surge como imperativa. Desde el entendimiento profundo del período en estudio las lecturas teóricas contemporáneas de la ciudad como organismo vivo, caótica, dinámica, imprevisible; “delirante y congestionada” (Koolhaas, 1994), o regida bajo el “orden desde el caos” (Zaera-Polo, 2003), se profundiza y re-significa.

El ‘urbanismo pop’ fue pensado como espacio de juego, lugar de máximas licencias, impulso de una emancipación creativa del hombre, espacio de la libertad individual y del encuentro social, de la riqueza de lo imprevisto y espontáneo, espacio de los deseos.

BIBLIOGRAFIA

- ANDREOTTI L. y COSTA X. (1996) *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR.
- CENTRE POMPIDOU (2001) *Les Années Pop*. Paris: Centre Pompidou.
- BANHAM, R. (1966) *El Brutalismo en Arquitectura. ¿Ética o Estética?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición.
- FRIEDMAN, Y. (ed.orig. 1970) *La arquitectura móvil. Hacia una ciudad concebida por sus habitantes*. Barcelona: Poseidón, 1978.
- HUIZINGA, J. (ed.orig.1954) *Homo ludens*. Madrid/Buenos Aires: Alianza/Emecé, 2004.
- KEROUAC, J. (ed.orig.1957) *On the road*. Madrid: Anagrama, 1989.
- ROBBINS, D. (1990) *El Independent Group: La postguerra británica y la estética de la abundancia*. Catálogo de exposición. Valencia: IVAM.
- SMITHSON, A. y P. (1967) *Urban structuring*. Londres/Nueva York: Studio Vista/ Reinhold.
- SADLER, S. (2005) *ARCHIGRAM. Architecture without architecture*. Londres/Cambridge: Mit Press.

Revistas

ARCHIGRAM #1-9½, En : Archigram Archival Project, AAP On line: <http://archigram.westminster.ac.uk> (consultado en 2013)

Citas bibliográficas (por orden de aparición en el texto)

- DEBORD, G.; FILLON, J. (1954) “Resumen 1954”. Fuente orig *Rev.Poltach* núm14, 30 de noviembre de 1954. En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, p.50.
- COOK, P. (1967): “Algunas notas sobre el síndrome Archigram”, (fuente orig. *Rev. Perspecta* nº11, The Yale Architectural Journal) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El grupo Archigram, p.3.
- SMITHSON, Alison y Peter (s.f.): “As found” (“El según se encuentra”). En: ROBBINS, David: *El Independent Group: La postguerra británica y la estética de la abundancia*, Valencia, IVAM, 1990.p. 201-202
- BANHAM, R. (dic. 1955): “El Nuevo Brutalismo”. Fuente orig. *Rev.Architectural Review*, vol. 118: 354-361. En: *Revista Cuadernos Summa-nueva vision: Tendencias de la arquitectura actual*, N° 24/25, mayo 1969
- BANHAM, R. (1966) *El Brutalismo en Arquitectura. ¿Ética o Estética?*. Barcelona: Gustavo Gili. P68
- SMITHSON, A. y P. (1967) *Urban structuring*. Londres/Nueva York: Studio Vista/Reinhold, p.5, p.40, p.73.
- SMITHSON A. y P. (1957): “Movilidad. Sistemas viales” (fuente orig. *Rev. Architectural Design*, noviembre de 1957. En *Rev. Cuadernos SUMMA* núm. 24-25, mayo 1969.
- BANHAM, R. (1966) *El Brutalismo en Arquitectura. ¿Ética o Estética?*. Barcelona: Gustavo Gili. P73

BANHAM, R. (1965): "A clip-on architecture (Una arquitectura de ensamble)" (fuente: *Rev.Design Quaterly*, vol. 35, nº 63, Julio 1965) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El Grupo Archigram, 1968, Bs As p.25-28

SMITHSON, A. y P. (1967) *Urban structuring*. Londres/Nueva York: Studio Vista/ Reinhold, p.59.

CONSTANT, N. (1959) "El gran juego del futuro" Fuente orig. *Rev.POTLATCH* núm 30 (núm 1 nueva serie), 15 de julio de 1959. En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, pág.62-63

DEBORD, G. (1958) "Posiciones situacionistas sobre la circulación." Fuente orig. *Rev. INTERNACIONAL SITUACIONISTA* núm.2, diciembre de 1958. En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, pág.81-82

_ BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición. P.92.

CHALK, W. (1967) "La arquitectura como producto del consumidor", (fuente: *Rev. Perspecta*. The Yale Architectural Journal, nº11, 1967) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El grupo Archigram, p.8-9.

ALLOWAY, L. (nov. 1956): "Dada 1956", (fuente: *Rev. Architectural Desing*, vol26, pág.374, Nueva York, AD) En: ROBBINS, David (1990) *El Independent Group: La postguerra británica y la estética de la abundancia*. Valencia: Publicación del IVAM, p.164

SMITHSON A. y P. (1957): "Cluster City" *Rev. Architectural Review*, noviembre de 1957. En *Rev.Cuadernos SUMMA* núm.24-25 p.7.

JORN, A. (1954) "Una arquitectura de la vida". Fuente orig. *Rev.Poltach* núm15, 22 de diciembre de 1954. En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, p.51.

ALLOWAY, L. (enero 1959): "Notas Urbanas", *Rev. Architectural Design*, vol29, pág.34-35, Nueva York, AD.

DEBORD, G. (1955) "Introducción a una crítica de la geografía urbana". Fuente *Rev.Les Lévres Nues* núm6, setiembre de 1955. En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, pp.18-21

HAMILTON, R. (enero 1957): "Carta a Peter y Alison Smithson". En: ROBBINS, David (1990) *El Independent Group: La postguerra británica y la estética de la abundancia*. Valencia: Publicación del IVAM, p. 181-182

BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición. P.94.

BANHAM, Reyner (1965): "Una arquitectura de ensamble" (fuente: *Rev. Arquitectura Design*, nº11) *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El Grupo Archigram, 1968, Bs As p.10-24

BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición. P100-101

CHALK, W. (1968) "Living 1990" (fuente orig. *Rev. Arquitectura Design* nº3) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El Grupo Archigram, 1968, Bs As, p.30

BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición. p96 y p102.

COOK, P. (1966): "Una descripción muy ajustada", (fuente ARCHIGRAM 7) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El grupo Archigram, p.7.

CHALK, W. (1967) "La arquitectura como producto del consumidor", (fuente: *Rev. Perspecta*. The Yale Architectural Journal, nº11, 1967) En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El grupo Archigram, p.8-9.

NIEUWENHUY, C. (1966) "New Babilón" *Rev. Óculum*, nº 4 , noviembre 1993, p.30-47.

FRIEDMAN, Y. (1958) "La arquitectura móvil" En: *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº1, p.3-23

NIEUWENHUIS, C. (1974): "New Babylon". En: ANDREOTTI L. y COSTA X., *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani/ACTAR, 1996, pág.154-170

BANHAM, R. (1965) "Un hogar no es una casa" (fuente: *Rev.Art in America* N°3, Abril de 1965) En: *Rev. SUMMA* núm.13, 1969, Bs. As., p.76-82

KEROUAC, J. (ed.orig.1957) *On the road*. Madrid: Anagrama, 1989.

GREENE, David (1966) "Living-Pod" (fuente: *Rev.Architectura Design* nº11) *Rev. Cuadernos SUMMA-Nueva visión*. Serie El diseño del entorno humano, nº3 El Grupo Archigram, 1968, Bs As, p.31.

ARCHIGRAM y Design Museum (julio-octubre de 2004): "Papeles finales de ARCHIGRAM" (orig. en inglés)). Catálogo de exposición.

BANHAM, R. (ed.orig. 1978) *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 / 2ª edición. P99

ARCHIGRAM y Design Museum (julio-octubre de 2004): "Papeles finales de ARCHIGRAM" (orig. en inglés). Catálogo de exposición.